

## **BAB III**

### **METODOLOGI**

#### **3.1. Metodologi Pengumpulan Data**

Metode penelitian yang dipakai penulis adalah metode kuantitatif, FGD. Untuk metode kuantitatif penulis mengumpulkan data menggunakan *review* yang sudah tersedia yaitu *Googleplay Review*. Terhitung ada 10.000 lebih pemakai yang sudah mengunduh aplikasi RSPI, dan darinya ada 100 lebih *reviewer* nyata yang menghabiskan waktu mereka untuk mengulas aplikasi RSPI.

*Focus group discussion* dilakukan pada tanggal 14 maret 2021, disini penulis mengumpulkan 5 orang yang terdiri dari 4 orang pengguna lama dan 1 orang pengguna baru aplikasi “RSPI Mobile”. Tujuan utama dari metode pengumpulan ini adalah mempermudah pencarian masalah utama dari aplikasi yang akan dibahas.

Ada juga studi referensi untuk acuan penulis mengenai aplikasi rumah sakit yang baik yaitu aplikasi “MySiloam”, aplikasi rumah sakit swasta yang memiliki banyak kemiripan dengan Rumah Sakit Pondok Indah. Aplikasi mereka sudah di unduh sekitar 100.000 orang, dan mendapatkan bintang 4.6, menyatakan bahwa aplikasi tersebut jauh lebih berhasil ketimbang aplikasi RSPI. Studi observasi dilakukan terhadap Rumah Sakit Pondok Indah. Disini penulis akan mengamati serta menggunakan aplikasi dari Rumah Sakit Pondok Indah untuk mencari tahu apa yang dapat ditingkatkan dari aplikasi tersebut.

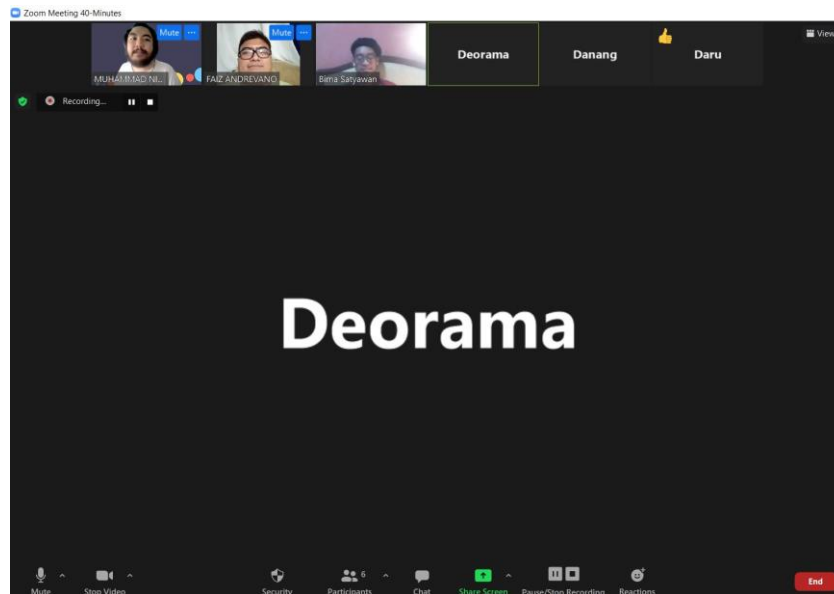
### **3.1.1. Review**

Berdasarkan *review* yang terhitung dan diteliti oleh penulis pada tanggal 1 Maret 2021, penulis telah membaca hasil *responded* yang ada. 8.5% menyatakan tidak ada masalah pada aplikasi ini, mereka menyatakan bahwa aplikasi ini berguna untuk melihat jadwal para dokter yang akan bertugas pada hari yang dikunjungi. Sebaliknya 23,3% menyatakan bahwa aplikasi ini masih memiliki banyak kekurangan seperti sulit dalam membuat janji. Tidak efektifnya aplikasi karena harus Kembali menelepon pihak rumah sakit. Serta sulitnya untuk *Login* menjadi kendala para pengguna dalam menggunakan aplikasi.

### **3.1.2. Focus Group Discussion**

*Focus Group Discussuion* dilakukan tepat pada hari minggu 14 maret 2021, melewati aplikasi ZOOM. *User* terdiri dari 4 pengguna lama dan 1 pengguna baru aplikasi tersebut, yaitu:

- Bima Setyawan (Pengguna Lama)
- Deorama Prasetyo (Pengguna Lama)
- Danang Prasetyo (Pengguna Lama)
- Daru Wicaksono (Pengguna Lama)
- Faiz Andrevano (Pengguna Baru)



Gambar 3.1 Foto FGD

Tujuan adanya pengguna baru dan pengguna lama adalah membandingkan adanya perbedaan pandangan antara pengguna baru dan pengguna lama. Ini agar dapat dilihat permasalahan dari aplikasi sama atau tidak tergantung lamanya penggunaan.

Penulis menyiapkan waktu 30 menit untuk mendiskusikan 5 pertanyaan yang penulis siapkan, dan berikut hasilnya:

1. Mudahkan aplikasi RSPI *Mobile* untuk dimengerti dan digunakan?

Kekurangan aplikasi ini adalah pemakaian Bahasa yang tidak biasa bagi orang awam, disini dari *testimony* pak Bima menyatakan bahwa ia kesulitan dalam mencari dokter THT, ini terjadi karena RSPI *mobile* menggunakan Bahasa kedokteran. Selain itu responden membandingkan dengan aplikasi kedokteran lainnya seperti *Halodoc* dan *Mitra Keluarga*. Mereka juga mengatakan bahwa mereka tidak menggunakan kolom berita dan artikel. Dari sisi penyakit, tidak adanya pemberitaan mengenai berita

yang sedang marak seperti Covid-19 membuat kolom tersebut tidak berguna.

2. Dari sisi tampilan, apakah aplikasi RSPI *Mobile* cukup mudah dikenali dan dimengerti?

Dari sisi tampilan mereka tidak mengalami masalah dikarenakan tampilan yang simple. Tetapi *icon* dan tulisan tidak mudah dibedakan dengan background dikarenakan penggunaan jenis font dan icon yang kurang tepat dengan desain. Tombol *Search Button* menurut mereka lebih berguna untuk mencari artikel ketimbang dokter, sedangkan kebutuhan mereka untuk menggunakan aplikasi adalah mencari dokter dan spesialis yang tepat. Mereka menyarankan untuk dipindahkan saja *search button* hanya untuk mencari dokter agar lebih efisien.

3. Dari fitur-fitur apakah sudah cukup puas atau ada yang perlu ditambahkan?

Mereka menganggap fitur *make appointment* secara digital tidak ada, saat mereka memesan melalui aplikasi, mereka diarahkan kembali untuk menelepon pihak rumah sakit. Mereka menyarankan seperti aplikasi mitra keluarga, yaitu dapat membikin appointment secara *online* dan pihak rumah sakit akan mengkonfirmasi melalui telepon.

4. Dalam mendaftarkan diri dalam aplikasi ini apakah mudah?

Mereka menyatakan lebih mudah mendaftarkan akun diri dengan aplikasi lain seperti *halodoc* dan Mitra keluarga. Aplikasi RSPI terkesan sulit dikarenakan keharusan untuk memiliki nomor *medical record* yang mengharuskan sudah pernah berkunjung ke rumah sakit tersebut sebelum dapat mendaftar dalam aplikasi ini.

5. Jika dalam keadaan darurat, apakah anda akan menggunakan aplikasi ini ?

Tidak disarankan, tidak ada tombol *emergency* membuat mereka lebih baik telepon atau langsung berkendara untuk keadaan darurat. Mereka menyarankan untuk mencantumkan nomor darurat yang dapat dihubungi pada proses redesain.

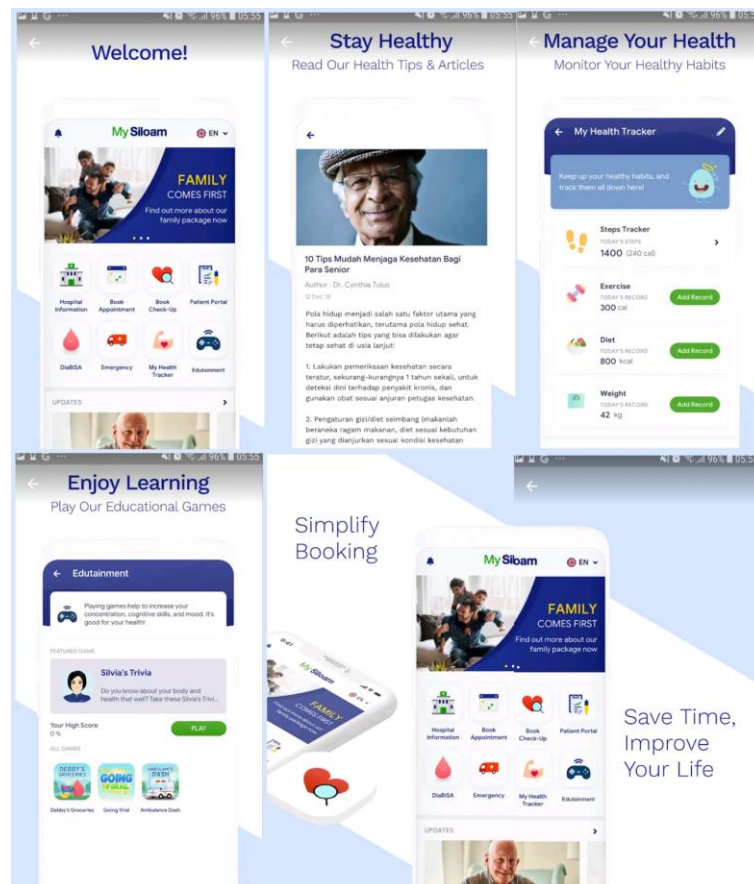
### 3.1.3. Studi Referensi

*MySiloam* adalah aplikasi rumah sakit swasta yang memudahkan pasiennya dalam menjaga kesehatan. *Mysiloam* memiliki beberapa fitur seperti informasi rumah sakit, *book your doctor*, DiaBisa, panggilan emergensi, serta edutainment. Disini pasien juga mendapatkan tips dan trik dalam menjaga kesehatan, selain itu pasien dapat mengganti Bahasa pada aplikasi menjadi Bahasa Indonesia atau Inggris.



Gambar 3.2. Logo *MySiloam*  
(<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.siloam.android&hl=en&gl=US>.)

Dari segi *UI* desain *MySiloam* menggunakan 2 warna utama, yaitu biru dan hijau. *Button* dalam aplikasi ini menggunakan 2 warna yaitu putih dan abu-abu. Ini agar *button* dapat mudah dibedakan dengan background. Selain itu aplikasi ini



Gambar 3.3. Tampilan Aplikasi *MySiloam*  
(<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.siloam.android&hl=en&gl=US>.)

menggunakan *icon* yang memiliki desain yang tidak menggunakan *lineart* dan hanya menggunakan *vector base*. Kelebihan aplikasi ini adalah banyaknya fitur yang dapat mempermudah pasien dalam memantau kesehatan mereka seperti pantau kesehatan dan tips kesehatan yang menyebabkan aplikasi ini dapat digunakan dalam keseharian mereka.

#### 3.1.4. Analisis Layanan RSPI

rspondokindah.co.id (2021), menyatakan bahwa RSPI adalah rumah sakit swasta yang telah berdiri sejak tahun 1986. Rumah sakit ini adalah rumah sakit digital pertama di Indonesia sejak tahun 2014 yang telah menerapkan sistem digital untuk administrasi pasien, penunjang medis dan layanan klinis. Berikut adalah layanan medis yang tersedia dalam RSPI:

- *Cardiac, Brain, dan Vascular intervention centre*: Layanan terpadu untuk menangani permasalahan pembuluh darah, termasuk jantung dan otak.
- *Diagnostic centre*: adalah mesin untuk mendiagnosa terkait kesehatan dan kondisi, pasien dapat mendapatkan dukungan tenaga medis yang dapat menginterpretasi penyakit dan menangani penyakit dengan optimal.
- *Emergency*: Memberikan penanganan dan pertolongan pada pasien yang sedang kritis secara cepat, tepat dan terpadu. Pelayanan sudah melewati sistem TRIAGE (penyeleksi pasien menurut kondisi darurat). Layanan ini terintegrasi dengan sistem rekam medis elektronik selama 24 jam.
- *Health Check-up*: pemeriksaan kesehatan berkala yang dilakukan demi mencegah penyakit yang memiliki gejala, pemeriksaan dilakukan secara rutin agar penanganan dapat dilakukan sejak dini.
- *CT-scan flash with dual source*: pengambilan gambar X-ray yang diambil dari berbagai sisi di sekitar tubuh seseorang untuk menghasilkan diagnosis dokter secara tepat dan menentukan hasil yang optimal.

- **Farmasi:** Farmasi yang didukung sistem komputer yang terintegrasi dalam membantu pelayan yang cepat dan akurat. Menyediakan obat serta pengawasan tanggal kadaluwarsa sebuah obat dengan ketat dan akurat.
- **Hemodialisis:** Memberikan pelayanan cuci darah bagi pasien rawat inap dan rawat jalan dengan dukungan dokter spesialis ginjal dan hipertensi.
- **Rawat Inap:** Ruang rawat inap untuk memantau kesehatan pasien yang bervariasi. Tidak hanya menyediakan kamar, mereka juga menyiapkan menu makanan sehat untuk menyokong kondisi kesehatan pasien.
- **Café dan Kantin:** Fasilitas yang menyediakan makanan yang buka hingga 8 malam. Menyediakan makanan yang dapat dikonsumsi oleh pengunjung yang sedang berkunjung.
- **Aplikasi RSPI Mobile:** Layanan digital yang dapat diunduh pada IOS dan *Android*, Aplikasi ini dapat membantu pasien dalam berkunjung ke rumah sakit Pondok Indah.
- **Rehabilitasi medik dan fisioterapi:** Pusat pelayanan yang menyiapkan alat modern untuk menangani kebutuhan otot, kardiorespirasi, gangguan bicara dan motorik serta fungsi orang lainnya. Untuk mendukung pelayanan rehabilitasi medik dan fisioterapi, RSPI menggunakan tindakan berbasis *exercise* dalam membantu pasien agar mendapatkan fungsi tubuh mereka kembali lagi. Selain itu, dokter spesialis medik dan terapis profesional juga terkait dalam berbagai Tindakan yang akan dilakukan oleh pasien.

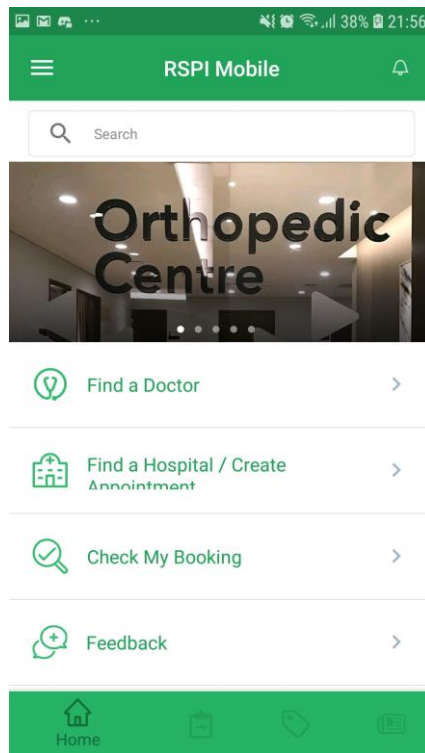


### 3.1.5. Studi Observasi RSPI *Mobile*

RSPI sudah memiliki aplikasinya sendiri, aplikasi ini sudah ada sejak tahun 2018 yang tersedia pada *Android* dan *IOS*.

Aplikasi ini menawarkan beberapa fitur yang dapat berguna untuk pasien mereka. Fitur-fitur yang mereka tawarkan sebagai berikut:

- *Find a doctor*: sebuah fitur untuk mencari jadwal dokter RSPI dari berbagai cabang. Pasien dapat mencari dokter yang sesuai dengan penyakit yang mereka alami. Disini pasien harus memasukkan hari, tipe dokter yang dicari, cabang mana yang dituju.
- *Check my booking*: untuk mencari dan melihat info mengenai janji yang sudah dijadwalkan dengan pihak rumah sakit, sebelum dapat dilihat melalui *page* ini, pasien harus menghubungi rumah sakit terlebih dahulu.
- *Feedback*: untuk memberikan kritik, tambahan dan saran yang nantinya dapat dilihat oleh pihak rumah sakit
- *Find a hospital*: untuk mencari cabang-cabang RSPI yang ada di Indonesia.
- *Digital card*: sebuah kartu *digital* yang dapat digunakan saat sedang berkunjung dengan rumah sakit. Kartu ini berisikan data-data pasien yang dapat digunakan dalam rumah sakit tersebut.

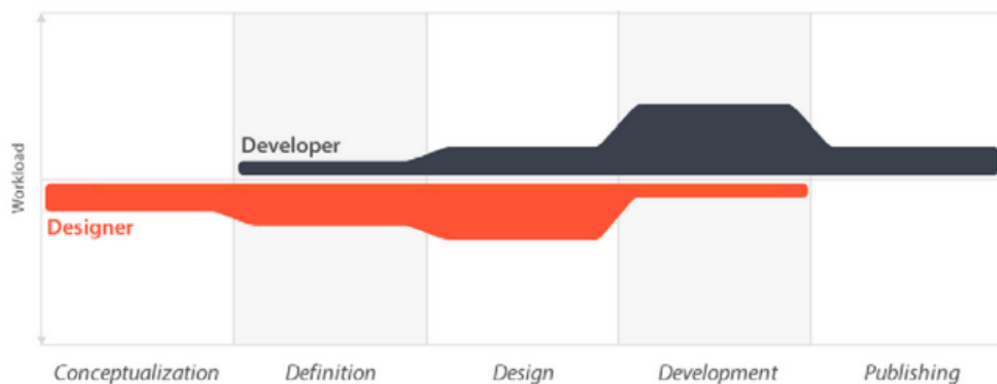


Gambar 3.3. Tampilan Aplikasi *RSPI Mobile*  
(<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.RSPIMobileandroid&hl=en&gl=US>.)

Fitur-fitur sudah memiliki sistem yang terintegrasi dengan sisi digital dari rumah sakit tersebut. Informasi-informasi yang tersedia akan membantu pasien dalam berkunjung ke RSPI.

### 3.2. Metodologi Perancangan

Metodologi perancangan utama yang akan digunakan adalah metode Menurut Cuello dan Vittone (2014) yang menjelaskan beberapa tahapan yang dilewati dalam merancang *mobile apps*. Penulis membatasi hanya sampai desain dikarenakan focus penelitian ini hanya sampai perancangan *UI* dan *UX*, sehingga tahapan tersebut hanya akan sampai pada tahap desain. Tahap *development* dan *publishing* tidak dapat dilakukan, karena itu sudah diluar ranah penulis.



Gambar 3.4. Gambar metode perancangan aplikasi menurut Cuelo

### 3.2.1. *Conceptualization*

Sebelum memasuki tahap desain, sangatlah penting bagi desainer untuk melakukan *Conceptualize* terlebih dahulu, dari dasar riset terhadap *user* aplikasi, desainer dapat mencari masalah utama yang dialami oleh para *user*. Tahap pencarian tersebut terbagi menjadi 3, yaitu *research*, *ideation* dan *formalization*.

#### 3.2.1.1. *Research*

Dalam *research* atau penelitian, penulis melakukan *FGD* (*Focus Group Discussion*) dimana penulis mengumpulkan 5 orang responden pengguna aplikasi RSPI *Mobile*, dan mengadakan *meeting* yang dilakukan pada aplikasi *ZOOM*. Ini bertujuan untuk mencari informasi yang mendapatkan afirmasi dari *user* aplikasi. Selain itu penulis juga mengumpulkan data kuantitatif berdasarkan *googleplay review*. Dari data yang didapat, penulis menyimpulkan masalah para *user* sebagai berikut:

1. Bahasa yang digunakan kurang dimengerti, hal ini dikarenakan penggunaan Bahasa kedokteran yang membuat *user* sulit untuk mencari penyakit yang sedang dialami.
2. Tidak bisa dilakukannya *online appointment*.
3. *Icon* dan tulisan menggunakan warna yang tidak cocok.
4. Tidak adanya *button emergency* untuk keadaan darurat.
5. Sulitnya mendaftarkan diri dalam aplikasi.
6. Tidak ada berita atau *button* mengenai *covid-19*.

### 3.2.1.2 Formalization



Gambar 3.5. *Big Idea*

Dari data yang dikumpulkan, penulis membuat *Big Idea* utama. Pesan utama *big idea* tersebut adalah kesehatan dalam gengaman tangan. Ini

untuk menunjukkan ide utama kesehatan itu sesungguhnya mudah untuk dicapai dengan aplikasi yang akan penulis redesain.

### **3.2.1.2      *Ideation***

Dari hasil riset yang didapat, maka dapat disimpulkan solusi yang dapat dirancang. Dalam hal ini, perancang akan meredesain aplikasi *smartphone* untuk mempermudah pasien RSPI dalam mendapatkan kesehatan.

### **3.2.2. *Definition***

Dari data yang telah dikumpulkan, Analisa dapat berguna untuk mendefinisikan dua aspek yang berbeda. *User definition* dan *function definition*.

#### **3.2.2.1.      *User Definition***

Selanjutnya desainer harus menentukan *user* dalam bentuk *persona*. *Persona* ini berguna untuk melihat pengalaman *user* dalam menghadapi suatu peristiwa yang terjadi disaat menggunakan produk. *Persona* merupakan representasi dari *user* yang sudah melewati pengumpulan data-data *user research*. Berikut adalah *persona* dari *user* pengguna aplikasi RSPI Mobile. *Persona* tidak boleh menggunakan *user* nyata dikarenakan akan terjadinya sebuah bias dalam penentuan target utama. Karenanya penentuan *persona* diharuskan untuk melewati data yang sudah didapatkan melalui *conceptualization*.



Gambar 3.6. gambar persona 1

Persona 1 adalah *user* yang sangat peduli dengan kesehatan, ini adalah *target* ideal dalam mencari *user* yang menggunakan aplikasi RSPI *mobile*. Dari sisi pemasukan, Ethan terhitung memiliki ekonomi menengah keatas, keluarga Ethan hidup sangat berkecukupan dan dapat menggunakan teknologi dengan baik. Tidak hanya itu, Ethan juga memiliki kebiasaan dimana dia sangat memperhatikan kesehatan keluarga dan dirinya. Karenanya pasti dia akan mencari sendiri aplikasi atau informasi yang dapat membantu dalam mencari kesehatan yang ingin dia dapat.

Dalam sisi sifat, Ethan bersifat *introvert* atau yang biasa disebut lebih suka menyendiri. Dia berpemikiran logis karena didikan dari pekerjaannya yaitu pengacara, dan orangnya lebih pemikir. Sifat lebih *percieving* juga berhubungan

dengan pekerjaan Ethan, jika *judgemental* ia akan bertolak belakang dengan pemikiran utama pengacara yaitu melindungi klien.



Gambar 3.7. gambar persona 2

Persona ke 2 adalah persona *user* yang lumayan *extreme*, dimana ia tidak terlalu memperhatikan kesehatan dirinya. Ekonomi keluarga Joko adalah menengah kebawah dimana ia sangat sulit untuk mengeluarkan uang yang tidak berhubungan dengan hal yang darurat. Sifat Joko *extrovert* atau yang biasa disebut dapat berkomunikasi mudah dengan orang lain. Dia berpemikiran intuitif yaitu lebih menggunakan rasa saat menentukan sebuah pilihan. Dia seorang desainer *freelance* yang memiliki pandangan yang cukup *judgemental* atau sering menilai orang tidak melalui fakta melainkan apa yang dia dengar dari orang lain. Karena sifatnya yang seperti itu, ia tidak akan terlalu memperhatikan kesehatan dirinya

dan keluarga, ini mengakibatkan tidak tercapainya ide untuk mencari aplikasi RSPI.

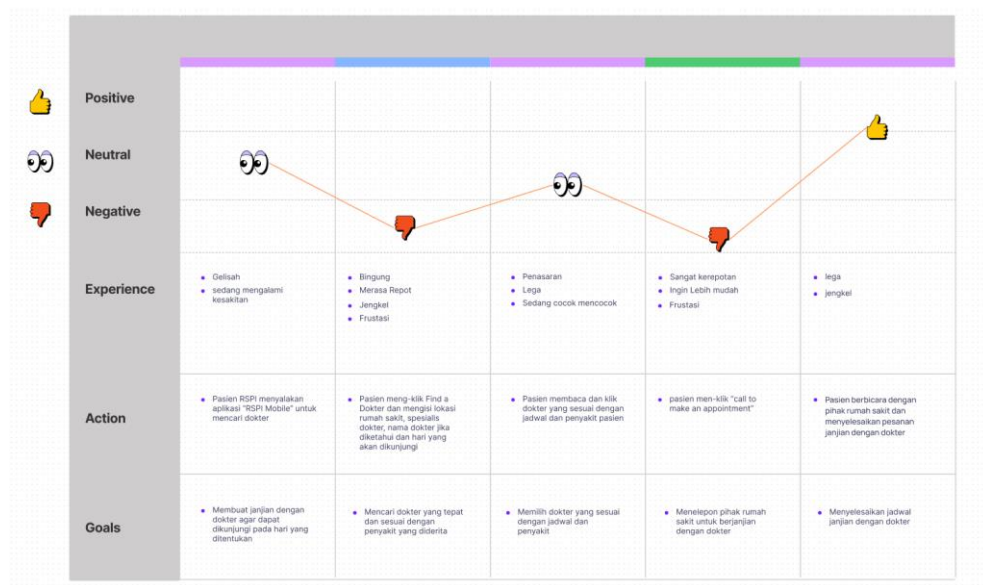


Gambar 3.9. gambar persona 3

Persona terakhir adalah Persona *user* yang memiliki pekerjaan desainer, dimana kehidupannya sangat *workaholic*. Kemampuan utama *persona* ini adalah koneksinya. Tetapi sangat sulit untuk membayar obat dikarenakan kondisi keuangan yang pas. Ini adalah *persona* yang dapat membantu perkembangan RSPI, tetapi bukan *persona* yang ideal dikarenakan bedanya kepentingan dalam mencari informasi.

Selanjutnya setelah mendapatkan *persona*, penulis dapat menentukan *User Journey* yaitu dokumentasi proses pengguna dalam menggunakan aplikasi yang akan di redesain. Dalam perancangan ini *user journey* yang digunakan adalah proses ketika pasien akan melakukan janji untuk bertemu dengan dokter RSPI.





Gambar 3.10. gambar *User journey* janji dokter pada aplikasi RSPI

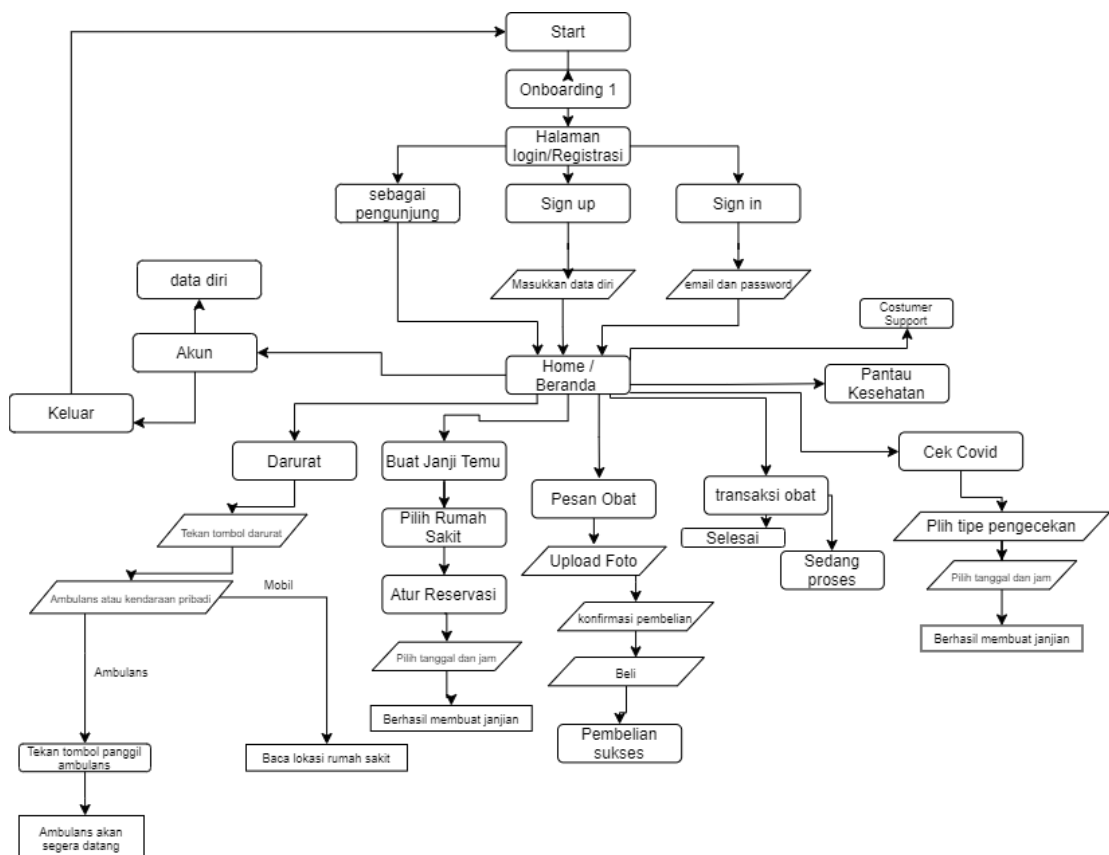
### *Mobile.*

Dari *user journey* diatas, dapat dilihat *user* sangat kesulitan pada saat memasukkan informasi dokter yang dibutuhkan pada aksi "*Find a doctor*". Disini pasien diharuskan sudah mengerti penyakit apa yang dialaminya. Lalu disitu mereka juga harus mengetahui bahasa kedokteran dari penyakit yang mereka sedang alami. Rasa utama yang mereka rasakan adalah Kerepotan, karena mereka harus mencari lagi di media daring apa penyakit mereka, ada juga kemungkinan salah diagnosa yang menyebabkan salah dokter hanya dikarenakan bahasa yang digunakan tidak dimengerti.

Lalu poin negatif yang kedua adalah saat "*Call to make appointment*". Disini pasien dialihkan untuk menghubungi pihak rumah sakit untuk mengkonfirmasi ketersediaan dokter serta janji yang akan dibuatnya. Perasaan utama yang mereka rasakan adalah frustrasi karena seharusnya aplikasi sudah mempermudah pasien dibagian ini, tidak harus menghubungi kembali melalui *handphone*.

### 3.2.2.2. Functional Definition

Topik ini merujuk pada perancangan yang akan dibuat. Berikut adalah *sitemap* dari redesain aplikasi RSPI *Mobile*. *Sitemap* berguna untuk memetakan alur antara satu halaman ke halaman yang lain.



Gambar 3.11. *Sitemap* aplikasi RSPI *Mobile*

Tujuan utama dari *sitemap* adalah menuangkan data dan *insight* dalam bentuk tulisan yang nantinya dapat didesain dalam bentuk sebuah aplikasi. Sitemap ini akan menjadi penentu seberapa banyak *page* yang akan dibikin oleh penulis.

### 3.2.3. *Design*

Langkah selanjutnya adalah membuat redesain dari aplikasi RSPI *Mobile*. Disini perlu membuat *mock-up* yang nantinya dapat digunakan, *mock-up* tersebut harus melalui *wireframing* dan *user testing*.

#### 3.2.3.1. *Visual Design*

Visual desain bertujuan untuk memperbaharui serta membikin sebuah produk lebih menarik. Tetapi desain tidak hanya berhenti di estetika, sebuah desain yang baik harus memikirkan *appeal* dan kegunaan desain tersebut. Dari aspek visual, penulis akan mendesain tampilan aplikasi yang meliputi pemilihan warna, tipografi, *icons* dan foto.

##### 1. *Moodboard*

*Moodboard* merupakan sebuah koleksi visual atau gambar yang akan menunjukkan *essence* utama dan rasa apa yang ingin diperlihatkan dalam sebuah desain. Visual tersebut memperlihatkan objek-objek yang desainer pilih membantu dalam proses mendesain. Kegunaan sebuah *moodboard* dalam suatu desain adalah untuk menjadi sebuah representasi dari desain final yang ingin digunakan oleh desainer. Ini dapat diperlihatkan kepada klien dan *user* agar membantu mereka untuk mengerti sebuah desain. Selain itu ini juga dapat memperlihatkan estetika utama serta memantau apakah desain sesuai dengan visi dan misi desainer atau klien.



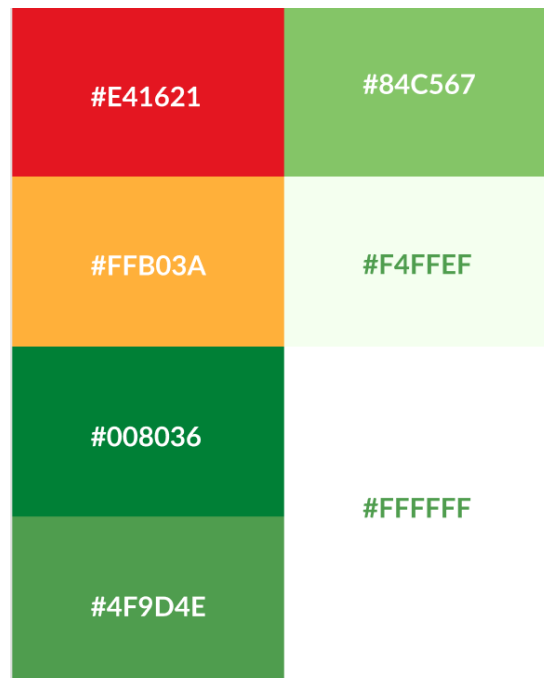
Gambar 3.12. gambar Moodboard

Moodboard yang digunakan menggunakan kombinasi warna yang menjadi brand identitas Pondok Indah *Group* dan warna merah. Kesan yang ingin disampaikan adalah *healthy*, *modern* dan *warm*. Warna merah pada *moodboard* berbeda sendiri dikarenakan kegunaan warna tersebut untuk digunakan dalam keadaan darurat.

## 2. Skema Warna

Skema warna adalah semua kombinasi warna yang digunakan oleh desainer dalam mendesain visual. Warna-warna tersebut dipilih

menggunakan teori-teori warna agar warna yang dipilih cocok dengan tujuan visual yang menjadi visi desainer tersebut.



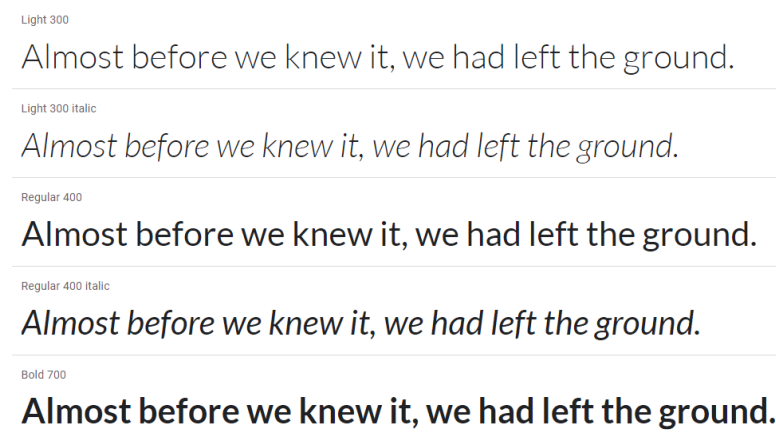
Gambar 3.13. Skema warna perancangan aplikasi RSPI *Mobile*

Skema warna yang digunakan pada perancangan redesain aplikasi RSPI *Mobile* adalah warna-warna yang mengacu pada identitas *brand* RSPI *group*. Penulis juga menambahkan beberapa warna yang menggunakan teori warna menurut Linda (2017), skema warna tersebut menggunakan warna complimentary dengan beberapa *analogus*.

- Hijau tua digunakan untuk mempertahankan identitas Brand RSPI

- Oranye digunakan untuk warna yang akan dipadukan dengan hijau muda. Kedua warna tersebut membuat visual rumah sakit terkesan nyaman dan *warm*.
- Hijau Muda digunakan untuk dipadukan dengan warna sebelumnya yaitu oranye, ini juga menjadi warna *secondary* dari warna hijau tua.
- Hijau pastel digunakan sebagai warna aksen button
- Putih kehijauan digunakan untuk *background landing page*.
- Merah digunakan untuk tombol darurat
- Terakhir warna putih digunakan sebagai *negative space*.

### 3. Tipografi

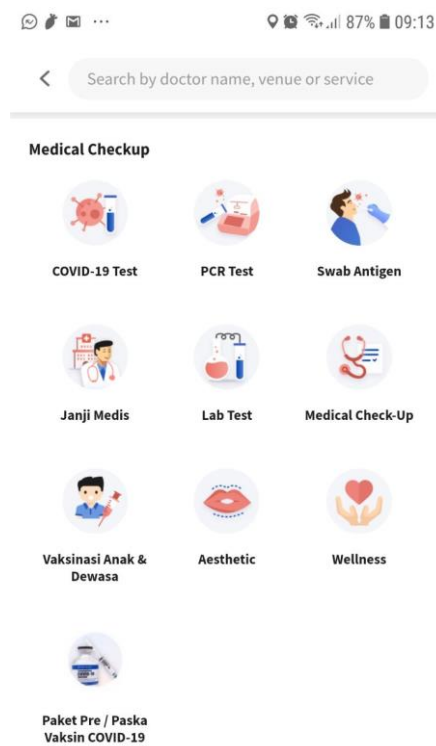


Gambar 3.14. gambar *Typeface* yang digunakan.

(Sumber: <http://fonts.google.com>)

Tipografi merupakan bagian yang penting dalam sebuah desain *interface*, dengan adanya tipografi, kalian bisa memberikan kesan utama yang ingin disampaikan kepada pengguna aplikasi kalian. Disini tipografi yang digunakan adalah *Lato*, perancang menggunakan *typeface* dengan klasifikasi *serif* untuk memberikan kesan modern dan eksklusif. Hal ini dikarenakan *font* tersebut sudah digunakan sekitar 9,6 juta website. *Typeface* ini akan digunakan untuk berbagai kepentingan perancangan seperti *heading*, *subheading* dan *detail*.

#### 4. *Icons*



Gambar 3.15. gambar *Icon* yang digunakan sebagai referensi

Dalam membuat *icons* penulis mengambil referensi *icons* yang dapat ditemukan dalam aplikasi *GrabHealth*, Disini aplikasi tersebut mengkombinasikan 2 warna

utama yaitu warna biru muda dan merah. Bisa terlihat bahwa *style* desain *icon* yang digunakan adalah *dual tone*, warna yang digunakan adalah warna *complimentary* yang akan membuat desain lebih nyaman untuk dilihat dan ditekan.

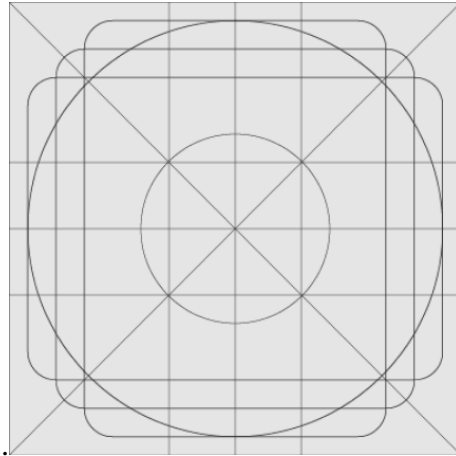
Dari sini proses pendesainan *icon* akan menggunakan 2 warna dan memakai bentuk-bentuk *vectorized icon*.



Gambar 3.15. gambar sketsa *icon* yang nantinya akan dibuat

Dari referensi sebelumnya yaitu GrabHealth. Penulis membuat sketsa kasar yang dilakukan pada kertas A4. Ini untuk membantu proses visualisasi dalam pembuatan *icons*. Sketsa tersebut mencakup *icon-icon* yang akan digunakan dalam *home page*, dokter-dokter spesialis dan *dashboard* menu yang ada pada bagian bawah layar *handphone*.





Gambar 3.14. *Grid* material.io.

Desain yang dirancang sudah mengikuti *guideline* yang didapat dari material.io. Yang diajarkan dalam *guideline* tersebut adalah membuat *icons* menggunakan *shape-shape* yang basic seperti *rectangular*, *circle*, *orthogonal* dan *diagonal*.



Gambar 3.17. gambar *Icon* menggunakan grid material.io

Ini adalah salah satu *icon* yang penulis ciptakan menggunakan *grid* dari material.io. Penulis mengkombinasikan bentuk *circular* dengan *triangle* yang akhirnya menciptakan *icon* untuk aplikasi yang penulis redesain.

*Icon* dirancang dengan menggunakan aplikasi *Figma*. Lalu desain tersebut nantinya akan dimasukkan ke dalam *prototype* aplikasi. Dari segi bentuk, hal utama yang penulis titik beratkan adalah mudahnya dikenali *Icons* tersebut.



Gambar 3.15. gambar sketsa *icon* yang nantinya akan dibuat

Dari sketsa yang dibuat, penulis mencoba untuk mendesain menggunakan skema warna yang sudah ditentukan oleh penulis, ini untuk melihat manakah warna yang cocok dan nantinya akan digunakan dalam desain aplikasi yang penulis redesain. Penulis mengambil salah satu *icon* yang sudah penulis buat lalu memberikan kombinasi warna yang berbeda.



Gambar 3.16. gambar *Icon* yang digunakan.

Desain *Icon* akhirnya menggunakan kombinasi warna hijau muda dan oranye. Warna tersebut digunakan karena dua warna tersebut adalah warna *complimentary*. *Dual tone* digunakan agar warnanya terlihat lebih modern dan tidak kaku.

## 5. *Buttons*

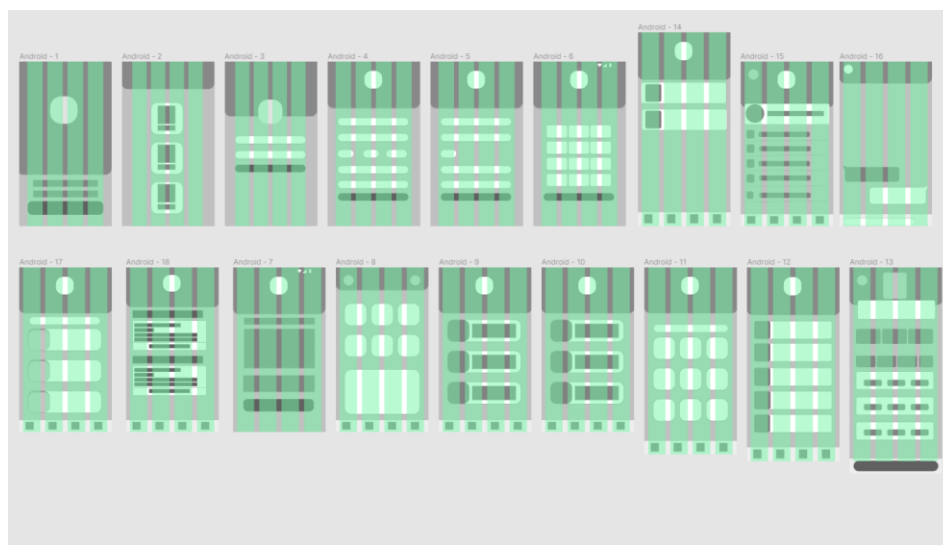


Gambar 3.19. gambar *Buttons* yang digunakan.

Perancang mendesain *Buttons*, *page buttons*, *text fields* yang akan digunakan dalam aplikasi tersebut. Untuk *button* penting seperti panggil ambulans, warna

yang digunakan adalah warna merah agar warna tersebut kontras dan mudah untuk dibedakan. Untuk *button* tanggal dan hari, penulis mendesainnya menggunakan *circular rectangular*, *button* ini jika sudah ditekan oleh *user* akan berubah menjadi warna hijau yang menandakan bahwa *user* sudah memilih pilihan yang desainer siapkan. Lalu untuk *button* pillhan dokter, diberikan *drop shadow* dan hanya outline. Ini dilakukan agar *user* mengerti bahwa itu adalah *button* dan mudah dikenali. Selain itu *button* itu juga menjelaskan nama, keahlian dan ketersediaan dia pada hari tersebut. Penjelasan tersebut agar tidak mempersulit pengguna dalam mencari dokternya.

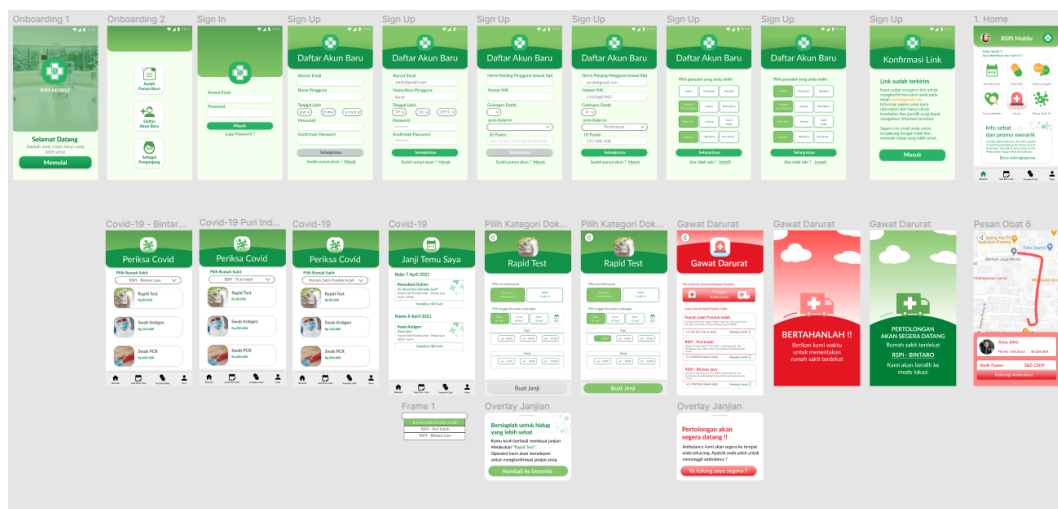
### 3.2.3.1. *Low Fidelity dan High Fidelity Prototype*



Gambar 3.19. gambar *low fidelity*

*Low Fidelity prototype* adalah *prototype* yang masih tidak berwarna dan menggunakan bentuk-bentuk sederhana. Ini berguna untuk memberikan gambaran layout dan aplikasi secara keseluruhan. Tujuan utama *low fidelity* adalah

memperjelas dan memberikan bayangan kepada penulis dalam bentuk visual yang belum dikembangkan, desain tersebut dapat menggunakan *layout* dan *grid* yang sudah penulis tentukan. Desain *low fidelity* juga menggunakan hierarki dimana *button* atau visual akan lebih ditonjolkan dalam bentuk.



Gambar 3.20. Gambar *high fidelity*

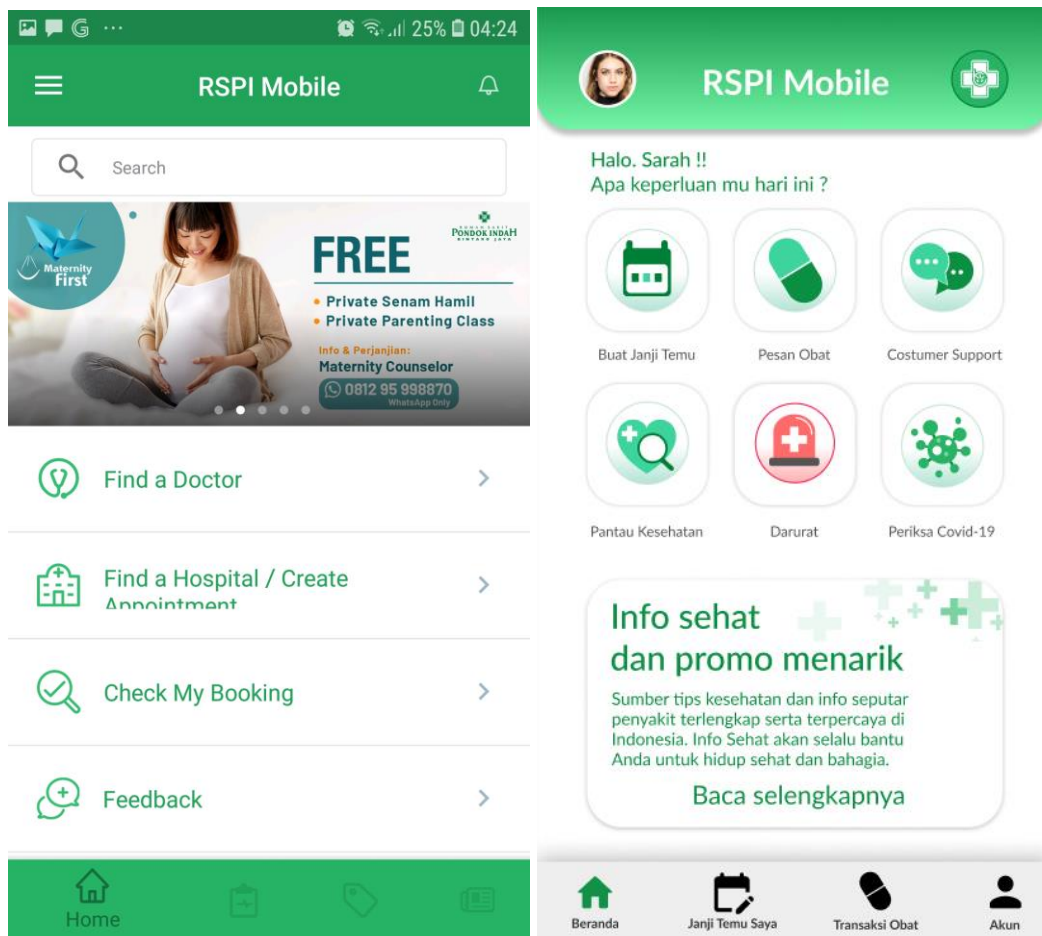
*Low fidelity* dapat dikembangkan dan dirapihkan menggunakan warna, tipografi, dan lainnya. Jika visual tersebut sudah memiliki hal diatas, itu disebut *high fidelity*. Desain *high fidelity* sudah menggunakan warna yang ditentukan pada skema warna. Dari menggunakan kerangka yang sudah disiapkan oleh *low fidel*, itu sudah mencakup *layout*, penempatan *button* dan *icon*.

Desain *high fidelity* dibuat langsung pada aplikasi Figma, ini untuk mempermudah proses desain sekaligus agar dapat dijadikan sebagai *prototype* yang nantinya dapat digunakan *beta tester*. Desain *high fidelity* sudah layak untuk diperlihatkan, ini agar desain yang digunakan dapat dikembangkan kembali menjadi desain yang lebih baik.



Gambar 3.21. Gambar *high fidelity Home*

Dalam mendesain *Home*, *Button* yang di prioritaskan adalah 6 *button* utama. Sapaan pada atas tombol ada untuk menampilkan sifat akrab dengan kata-kata yang menarik. Desain *button* darurat sudah dibedakan sendiri agar dapat dikenali disaat keadaan sulit seperti sedang kecelakaan. Desain *button* juga menggunakan sedikit *drop shadow*, ini berguna untuk membedakan *button* tersebut dengan *background* berwarna putih. Berikut adalah perbandingan dengan aplikasi RSPI *Mobile*.



Gambar 3.22. Perbandingan *Homepage*, kiri milik *RSPI Mobile*, kanan milik penulis

Pada bagian ini, penulis menambahkan beberapa kegunaan baru. Susunan *menu* pilihan disusun melalui hierarki kepentingan pasien. Menggunakan aplikasi RS dari data yang didapat yang paling penting adalah membuat janji temu secara *online*. Desain *Icon* menggunakan *dual tone* warna yang sudah ditentukan pada skema warna. Selain itu penulis menentukan warna pada bagian *dashboard* adalah warna *silver* dengan *icon* berwarna hitam dan hijau (jika sedang dalam *page* yang bersangkutan). Ini untuk memperjelas keterlihatan *icon*. Bahasa yang digunakan

adalah Bahasa Indonesia. Ini untuk mempermudah pasien yang sudah berumur maupun yang tidak terlalu mengerti Bahasa Inggris.



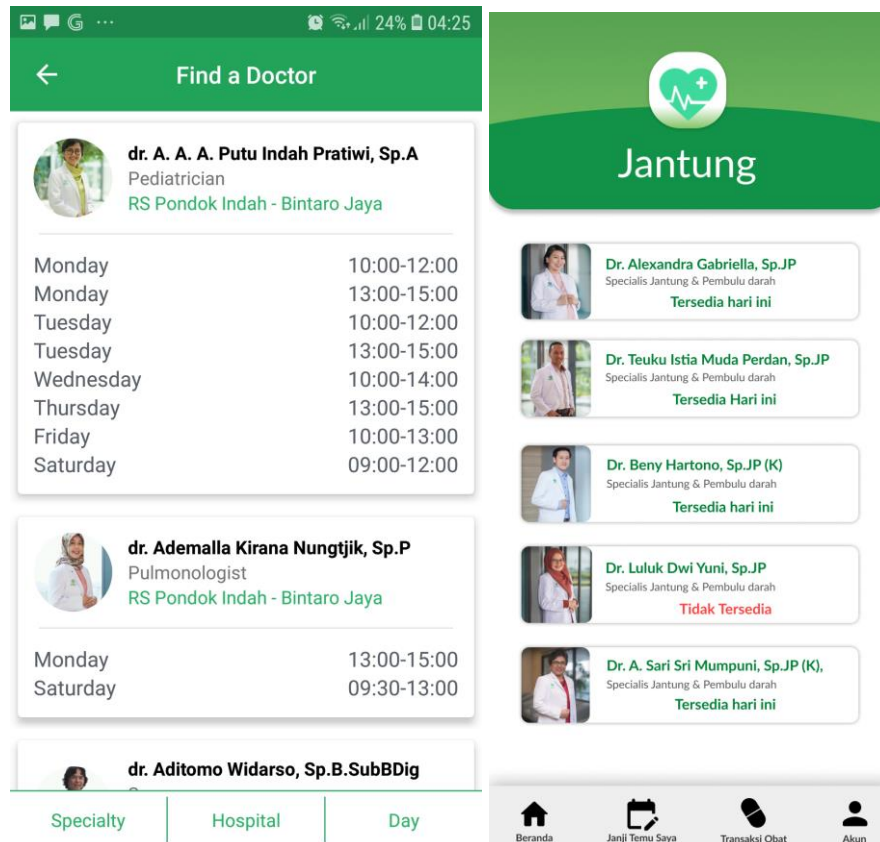
Gambar 3.21. *list* dokter spesialis jantung

Ini adalah tampilan saat sedang memilih dokter, desain tombol yang penulis gunakan berbentuk *circular square*, lalu foto-foto diletakkan di tombol tersebut beserta penjelasan keahlian, nama dan ketersediaan dokter. Warna hijau dan



merah digunakan dalam memberi tahu ketersediaan dokter pada hari tersebut.

Berikut adalah perbandingan dengan aplikasi RSPI *Mobile*.



Gambar 3.22. Perbandingan memilih dokter, kiri milik RSPI *mobile*, kanan milik penulis.

Penulis mempermudah *user* dalam melihat ketersediaan dokter pada hari pasien sedang membuka aplikasi. Tanggal dan waktu yang dapat dilihat, dipisahkan agar tidak memenuhi layar. Ketersediaan dokter dapat dilihat dari warna yang tertera pada *button* tersebut. Jika tersedia, *button* tersebut akan berwarna hijau dan dapat ditekan untuk detail lebih lanjut. Ini dilakukan agar pasien tidak terlalu banyak memproses info.

Dr. Alexandra Gabriella, Sp.JP  
Specialis Jantung & Pembulu darah  
[Lihat Informasi Lengkap](#) 6 Tahun

Pilih Rumah Sakit

Rumah Sakit Pondok Indah RSPI Puri Indah RSPI Bintaro Jaya

Pilih tanggal dan waktu kunjungan

Besok 06 April Jumat 09 April Sabtu 10 April Pilih

Pagi

08:00 09:00 10:00

Siang

12:00 13:00 14:00

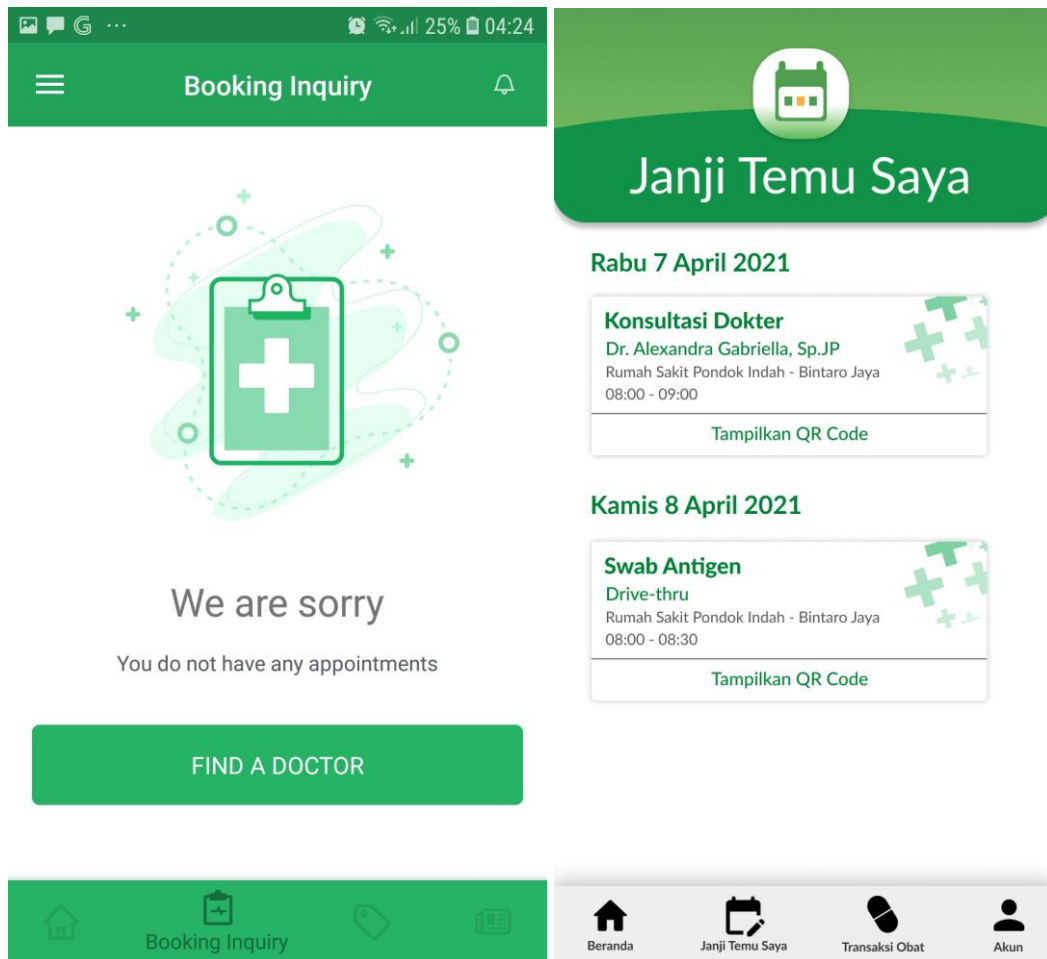
Malam

18:00 19:00 20:00

Buat Janji

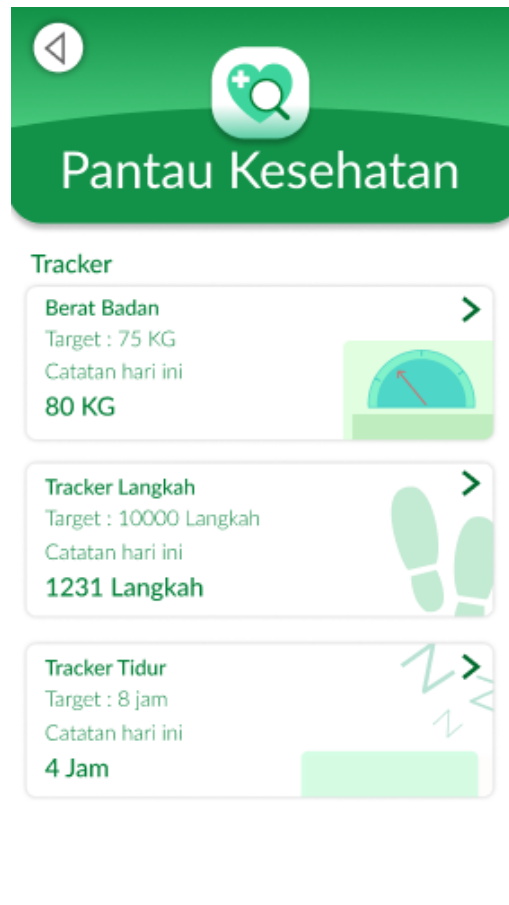
Gambar 3.23. Tampilan menu Penjelasan lebih lanjut dokter yang dipilih.

Berikut adalah tampilan desain detail dokter, desain ini menggunakan kombinasi bentuk-bentuk *rounded corner* dibagian sampingnya, agar membuat tidak terlihat kaku. Dalam pemilihan hari sudah disediakan hari-hari yang tersedia dan waktu yang dapat dipilih oleh *user*. Jika tombol sudah ditekan, dia akan berwarna hijau yang menandakan bahwa sudah terpilih. Jika semua yang dibutuhkan sudah terpilih seperti hari dan waktu, tombol buat janji akan berubah menjadi warna hijau dan dapat digunakan untuk membuat janji.



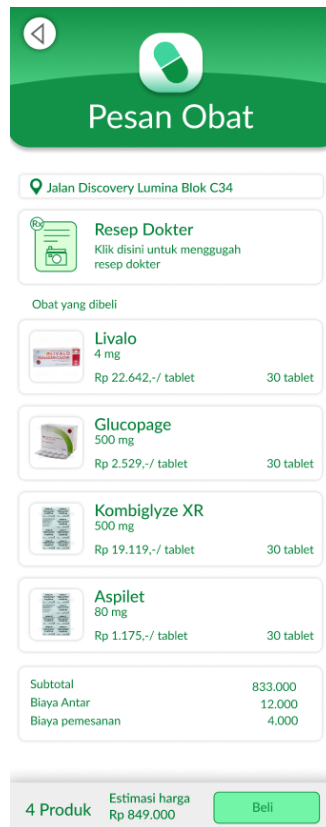
Gambar 3.24. Perbandingan janji temu milik RSPI (kiri) dan penulis (kanan).

Pada halaman janji temu, hierarki visual akan berurutan menyesuaikan dengan hari janji temu. Janjian temu tersebut menampilkan jenis janjian apa yang pasien sudah tentukan, rumah sakit yang dituju, nama dokter dan jam yang sudah ditentukan. Pada bagian bawah terdapat *button* “tampilkan *QR Code*”. *Button* tersebut dapat menampilkan *QR Code* yang nantinya dapat di *scan* pada rumah sakit yang dituju untuk menkonfirmasi janjian pasien dengan pihak rumah sakit.



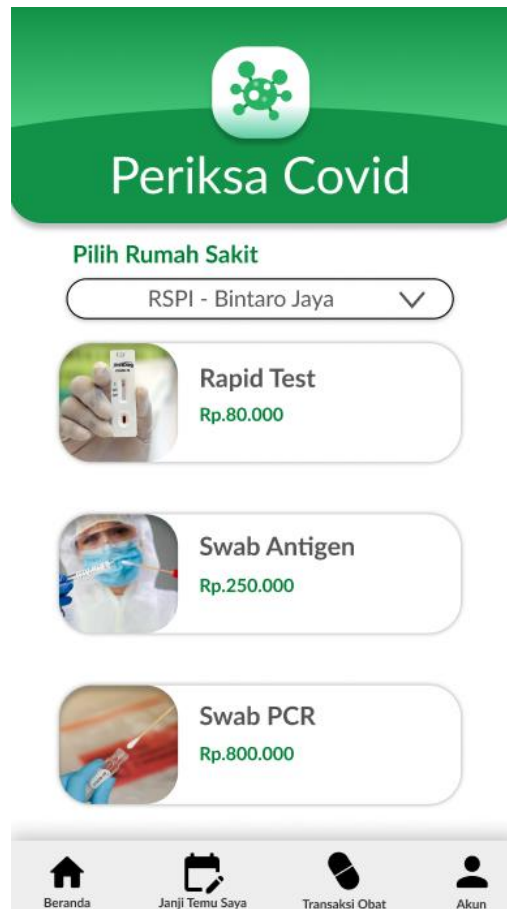
Gambar 3.25. Pantau kesehatan

Ini adalah halaman pantau kesehatan dimana *user* dapat memantau kebiasaan dan keseharian baik yang dapat dilakukan dalam keseharian. Ini bertujuan untuk menakar keseharian dan kesehatan pasien dan membiasakan mereka untuk hidup sehat. Desain tombol menggunakan *drop shadow* agar membedakan tombol dengan *background*. Lalu *icon* disampingnya untuk menghias agar tombol terlihat *balance* dan tidak hanya penuh di satu sisi. Lalu penjelasan mengenai tombol tersebut diletakkan dibagian kiri dengan penyusunan hierarki sesuai kepentingan.



Gambar 3.26. Pemesanan obat

Dalam halaman pemesanan obat, *user* dapat memesan obat, tetapi pemesanan obat dalam rumah sakit harus melalui *upload* resep dokter. Ini untuk meminimalisir pembelian obat tanpa saran dari dokter RSPI. Nantinya setelah di *upload*, obat yang harus dibeli akan terlihat. Tampilan obat menggunakan *rounded square* yang dibedakan dengan *background* menggunakan *drop shadow* yang tipis. Pada bagian bawah terdapat penjelasan jumlah dan harga dari obat yang akan dibeli. Lalu tersedia tombol beli untuk mengkonfirmasi obat yang dibeli. Tombol tersebut terpisah dari warna putih *background* dan menggunakan garis pemisah. Garis tersebut diberikan *drop shadow* dan warna abu-abu agar membedakan serta memberikan hierarki yang berbeda.



Gambar 3.27. Periksa Covid-19

Halaman ini berisikan jenis-jenis pengecekan covid yang tersedia pada RSPI, *user* dapat melakukan janji untuk mengetahui kondisi kesehatan mereka. Desain yang digunakan adalah *button-button* yang menggunakan *circular rectangular*, sama seperti desain sebelumnya kegunaan bentuk tersebut agar terlihat lebih modern dan *slick*. *Navigation bar* masih terdapat dibagian bawah layar. *Bar* tersebut diletakkan dibagian bawah agar mempermudah *user* dalam berganti *page*. Peletakkan tersebut juga memikirkan hierarki dimana kepentingan *user* yang sudah membuka *page* ini adalah melihat informasi utama yang ingin disampaikan yaitu ketersediaan RSPI dalam penanganan pemeriksaan *Covid-19*.